

chip



INQUISITOR
Shade of Swords

INQUISITOR

Shade of Swords

Chargement et sauvegarde:

Sur disquette, taper: RUN"SHADE"

Sur cassette, presser SHIFT, CONTROL, ENTER simultanément, appuyer sur PLAY puis presser une touche quelconque.

Après l'écran de présentation, presser 1 ou 2 pour démarrer un nouveau jeu. Pour continuer un jeu sauvegardé, échanger la disquette ou cassette du logiciel avec celle de la sauvegarde, puis presser 3. Quand le programme affiche "REMETTRE LA D/C LOGICIEL", remplacer cette disquette ou cassette dans le lecteur.

Pour quitter le jeu, sélectionner l'option correspondante dans le menu d'icônes. Répondre 30" ou presser ENTER, à la question "CONFIRMATION O/N?".

Pour sauver, placer alors la disquette ou cassette de sauvegarde dans le lecteur, puis répondre 30" à la question "SAVE O/N?", attendre la fin de sauvegarde signalée par le texte: "(A SUIVRE)" et éteindre l'ordinateur.

Pour abandonner cette aventure, répondre "N" à la question "SAVE O/N?", attendre le chargement du programme d'épilogue. On ne doit pas retirer la disquette ou la cassette du lecteur jusqu'à apparition du mot "FIN" ou à "(A SUIVRE)".

Présentation:

SHADE OF SWORDS est un logiciel d'aventure ayant la simplicité d'un jeu d'arcades. On déplace et commande 4 aventuriers dans une cité en 3D, peuplée de personnages aux caractéristiques et aux rôles variés. Le réalisme du décor et des personnages est celui d'un micro-monde artificiel, dans lequel on évolue par le moyen de l'ordinateur. Les aventuriers peuvent avoir leurs caractéristiques préalablement et définitivement définies, c'est l'option JEU DE ROLE. Ou sinon on laisse le CLONETRON, un système logiciel, transmettre aux aventuriers le comportement du joueur qui le commande, c'est l'option JEU D'AVVENTURE, et l'heure de vérité!

Principales commandes:

Le logiciel se commande entièrement avec 3 touches:

- Flèche droite: icône, personnage, objet suivant...
- ENTER: sélection de l'objet désigné.
- Flèche vers le haut: annuler, quitter, etc.

En outre, 0 est équivalent à ENTER et N équivaut à la flèche vers le haut. Dans un menu d'icônes, on peut aussi utiliser la flèche gauche.

Ecran de jeu:

3 lignes de texte sont réservées au bas de l'écran. La cité est vue dans le cadre en haut, à gauche. Dessous, il y a le montant d'or possédé, et plus bas le menu d'icônes. A droite en haut, sont présentés les quatre aventuriers avec leur équipement actuel. Dessous dans le même ordre que leur image, il y a trois caractéristiques essentielles, pour chacun. E: espérance de vie jusqu'à la fin de l'aventure, varie de Ø à 4Ø environ. P: état physique, de Ø à 3Ø environ.

M: état moral, comme ci-dessus.

L'option PORTRAIT D'UN AVENTURIER donne ses 10 qualités, (3 à 20) le nom, l'état général, le niveau, le sommet physique et moral possible actuellement.

Scénario:

Une aventure très banale sur la planète Astul: quatre aventuriers arrivent dans une citadelle source de légendes fantastiques et doivent combattre les prétoriens qui la tiennent pour obtenir des habitants qu'ils leur indiquent l'entrée du tombeau des Dieux.

La planète est coupée du reste de la galaxie depuis des siècles. Cette rupture a entraîné un retour à la barbarie, mais le temple des symboles, conservant une certaine culture, sous une forme en partie énigmatique, incite à un retour à la civilisation tout en empêchant la fabrication d'armes. Les cités où autrefois, disent les légendes, vécurent des êtres qui allaient dans l'espace sont sacrées et possèdent des sanctuaires dont l'entrée est cachée et que seuls connaissent quelques élus qui vivent dans ces cités.

Et les aventuriers se posent des questions. Ces Dieux qui allaient dans les étoiles existaient-ils ? Où sont-ils partis et pourquoi ? Pourquoi Crassus et ses prétoriens des horizons lointains ont-ils envahi la citadelle ? Que recèle la crypte secrète sous la cité ?

Pour répondre à ces questions il vous faudra surmonter de nombreuses difficultés. Trouver le magot accumulé par Crassus pourra vous aider dans votre mission, mais aussi cela excitera la convoitise des brigands.

Allez à l'aventure et quand vous sortirez de la cité, un programme d'épilogue vous donnera toutes les explications, en fonction de ce que vous aurez accompli, sous la forme du récit de vos aventures. Pour quitter la cité, il faut revenir exactement à l'endroit où vous êtes arrivé. Utilisez les commandes d'orientation.

Le Perspectron:

L'emploi d'un logiciel pour réaliser un jeu d'aventure dans un décor dynamique, repose sur un prédicat: la vision que nous avons du monde qui nous entoure se réduit à l'impression sur nos rétines de l'image composée de photons lumineux, le cerveau interprétant cette image de base dénuée de sens pour reconstituer la réalité environnante.

En pure théorie, les stimuli équivalent à une vision du monde. Si l'on pouvait les produire, cela permettrait de vous placer dans ce monde. Il faudrait pour cela un instrument, que l'ordinateur tend à être, grâce à un système comme le Perspectron, qui produit le décor dynamique de SHADE OF SWORDS.

Le Clonetron:

Dans un logiciel de simulation parfait, les aventuriers n'auraient pas de caractéristiques, le joueur pouvant commander le moindre de leurs actes. Ce serait fastidieux tandis qu'un logiciel qui voudrait transposer parfaitement un livre ou un film, une B.D., n'aurait aucune interaction.

Une synthèse de ces deux extrêmes est réalisée avec le Clonetron qui transmet aux aventuriers 10 caractéristiques du comportement du joueur, qui sont toutes prises en compte dans l'évolution du jeu. Une vingtaine de "capteurs" répartis dans le logiciel enregistrent vos actions et les rattachent aux qualités correspondantes.

Les caractéristiques:

INTELLIGENCE: Capacité de trouver une réponse à toute situation, stratégie en domaine formel permettant d'anticiper.

OBSERVATION: Mémoire des lieux et sens de l'orientation. Capacité à modéliser en son esprit, stratégie en domaine combinatoire conduisant à la prescience.

CONSTITUTION: Force, endurance, résistance...

AGILITÉ: Rapidité, vitesse de réaction, mobilité.

ADRESSE: Précision des actions et efficacité.

MYSTICISME: Foi, courage moral, fidélité et esprit de justice, recherche de vérité, incorruptibilité.

EGO: Instinct de survie et désir d'expansion personnelle.

SENSIBILITÉ: Réceptivité aux détails, différenciation.

AURA: Influence sur autrui, attirance...

MENTAL: Equivalent moral de la constitution.

Combat:



Parer.



Viser avec la pointe de l'arme (estoc).



Frapper latéralement.



Essayer d'influencer le personnage.



Rompre le combat.



Prendre une potion de restauration.



Se rendre, donc abandonner.

Gestion des objets:



Revenir au menu général.



Sortir un objet du coffre et le poser sur le sol.



Prendre un objet sur le sol et le remettre dans le coffre.



Voir ce qu'il y a sur le sol



Oter et poser sur le sol.



Ramasser un objet et le tenir ou l'endosser.



Utiliser un objet contenu dans le coffre.

Menu général:



Déplacement dans la cité.



Regarder le sol, chercher un objet.



Boussole.



Prendre la position actuelle comme repère pour le guide.



Désigner un des aventuriers comme guide.



Gérer les objets et équipements.



Portrait d'un aventurier.



Quitter. Sauvegarde ou épilogue.

Rencontre:



Ignorer le personnage.



Saluer poliment.



Combattre le personnage.



Proposer une transaction, achat ou vente selon le cas.



Poser une question qui dépend de l'état du jeu.



S'éclipser.

Si vous avez créé un programme de jeu et que vous jugez qu'il peut être commercialisé, n'hésitez pas à nous contactez. Ce sera peut-être le début d'une grande coopération.

Tél: 43.57.26.03

Copyright **Chip** 1987

Reproductions strictement interdites: loi du 11 mars 1957.
Tous droits de reproduction, traduction, adaptation et location
réservés pour tous pays.